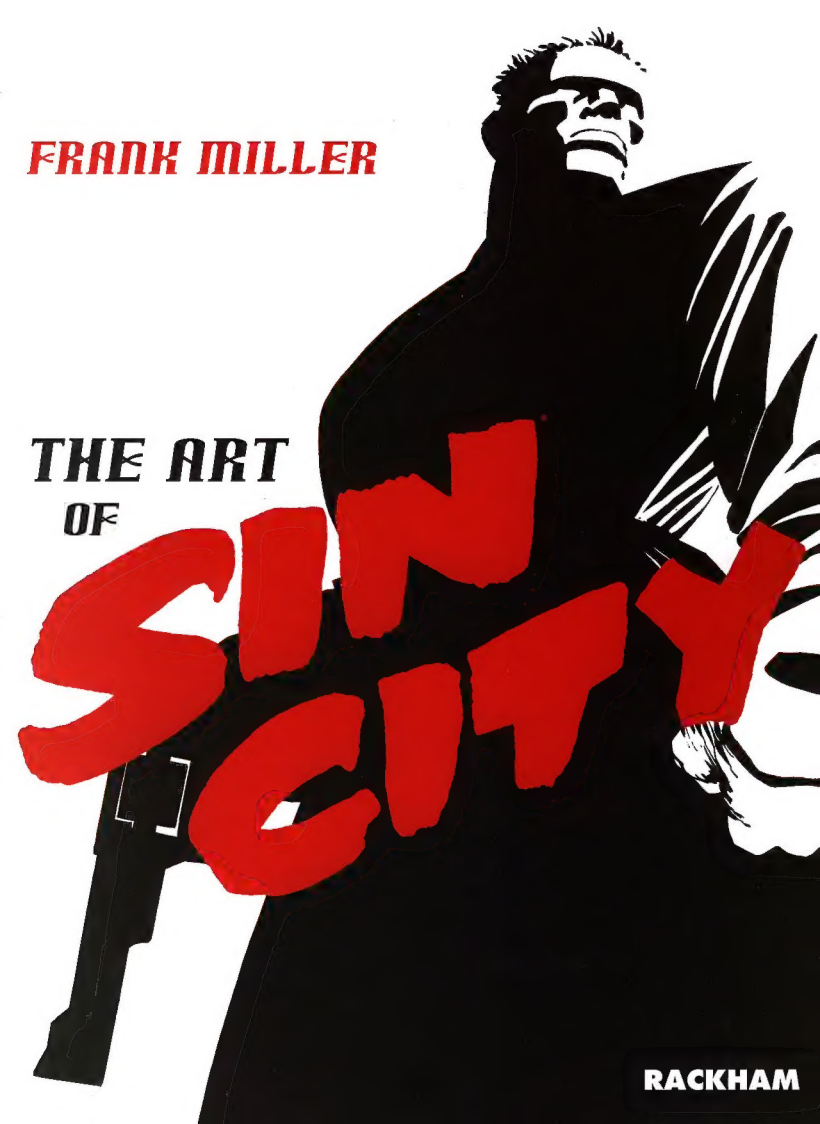
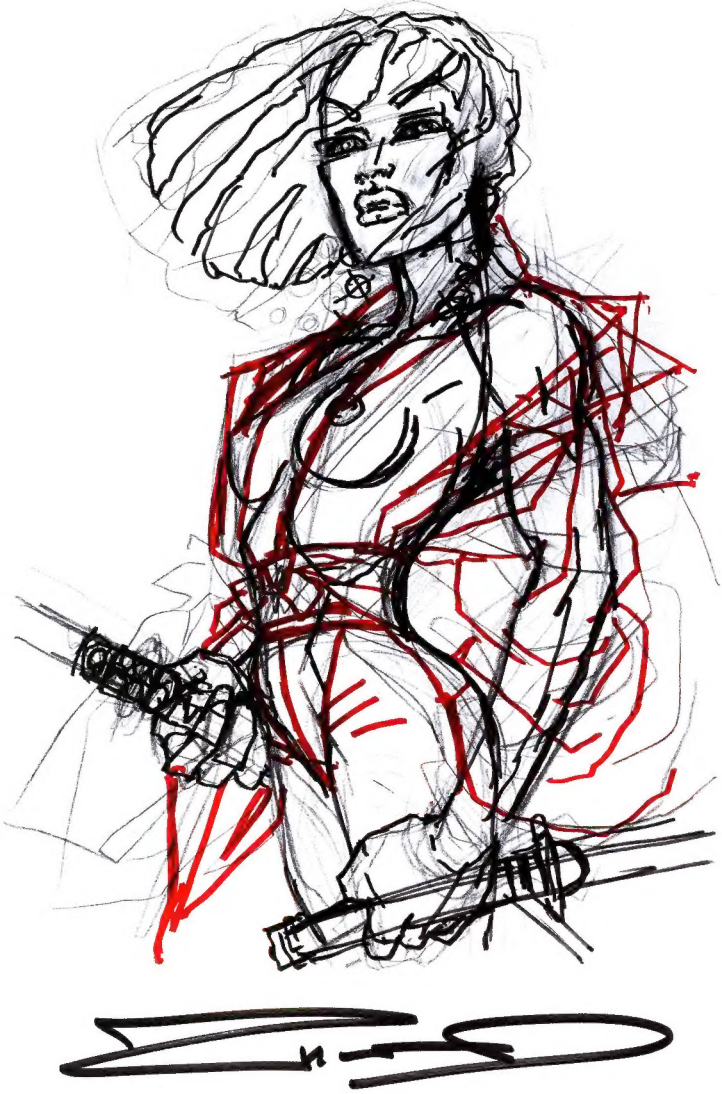
FRANK MILLER

THE ART OF SIN CITY



RACKHAM



BLAM!

FM

FRANK MILLER
THE ART OF SIN CITY

ÉDITION FRANÇAISE

Frank Miller : The art of Sin City

Textes et dessins : Frank Miller
Texte d'introduction : R.C. Harvey
Traduction : Lorraine Darrow
Collection dirigée par Alain David

Collection originale dirigée par Diana Schutz
Conception graphique : Cary Grazzini

ISBN : 2-87827-092-4
Dépôt légal : quatrième trimestre 2005

Copyright © 2003 Frank Miller, Inc.

Tous droits réservés. « Sin City », « Dwight », « Marv », « Ava » et tous les personnages apparaissant dans cet ouvrage sont la propriété de Frank Miller, Inc. Aucun extrait de ce livre ne peut être reproduit sans la permission écrite de Frank Miller. Inc. Toutes ressemblances avec des lieux, des noms, des personnes réelles ou ayant existé sont bien entendu fortuites et sont dues à l'imagination de l'auteur.

Première édition Dark Horse Comics, Inc.
Novembre 2002.
Dark Horse Comics® and the Dark Horse logo are trademark of Dark Horse Comics, Inc. Registered in various categories and countries. All rights reserved.

© 2005, Rackham pour l'édition française.

info@editions-rackham.com
www.editions-rackham.com

Imprimé en Espagne

UN TOUR DE FORCE STYLISTIQUE

UN AVANT PROPOS DE R.C. HARVEY

Le médium de la bande dessinée est un médium visuel. C'est du moins ce qu'on entend le plus souvent. Et je l'ai dit moi-même en plusieurs occasions. Dire que la bande dessinée est un médium visuel, c'est trouver un raccourci pour dire que l'image joue un rôle dominant dans le récit.

Et c'est juste. Mais seulement en partie. La bande dessinée utilise les mots autant que les images et, dans les meilleures bandes dessinées, le texte et le visuel se marient pour créer un sens que ni les mots ni l'image ne pourraient rendre seuls. Malgré cette union à part égale, les images dominent : elles définissent le médium. En bref, elles distinguent la bande dessinée de la prose narrative. Elles savent attirer l'attention du lecteur et aller à l'essentiel des événements narratifs, mettant ainsi en valeur le drame inhérent à toute histoire. Frank Miller le sait mieux que personne. Miller sortit de l'anonymat en 1979 quand on lui confia l'un des pachydermes de Marvel, Daredevil, écrit par Roger McKenzie. C'était l'époque des commentaires atrocement bavards chez Marvel, le texte envahissant chaque titre comme de la musique d'ascenseur.

Miller s'arrangea presque dès le début pour tailler dans l'écrit, s'appuyant de plus en plus sur les images pour faire avancer la narration, la dramatiser, lui donner un ton. Après dix numéros environ, McKenzie quitta le projet, laissant Miller aux commandes du texte autant que de l'image pour composer intrigues et atmosphères. Ce fut une période faste pour le développement de Miller en tant que *cartoonist* (celui qui, par définition, crée au plan du visuel et de l'écrit) et dans la maturation de l'art de la bande dessinée.

Dévorant le travail de maîtres tels que Harvey Kurtzman et Will Eisner, Miller tira les leçons de ce qu'il avait appris chez eux. Avec une virtuosité éblouissante, il semblait passer très rapidement, presque instantanément, de l'imitation à la maîtrise : il avait compris une technique. Et il avait étudié cette technique avec une minutie telle qu'il paraissait la maîtriser dès sa première utilisation. La technique devenait entre ses mains source de progrès. Il fit varier le découpage et la mise en page, utilisant les effets visuels ainsi créés pour dramatiser le récit.

Il dessina des séquences entières d'images presque statiques, sans aucun texte, pour renforcer l'impact émotionnel. Il avançait à pas comptés dans la narration, laissant s'échapper avec parcimonie des bribes d'intrigue, case par case pendant des pages, installant le suspense. Il composa même des planches presque entièrement blanches, mettant l'accent avec austérité sur des images disposées avec un sens aigu de la stratégie. Entre les mains de Miller, *Daredevil* devint un best-seller. Et Frank Miller aussi. Désormais, il pouvait choisir ses sujets avec une liberté peu souvent accordée aux créateurs de bandes dessinées. Il finit par choisir le crime. Les mondes souterrains, les flics et les voleurs (avec une préférence marquée pour les mauvais garçons, et la faiblesse de la nature humaine lâchée dans la jungle urbaine) ont été les sujets d'élection de Miller depuis le début. Durant son apprentissage chez Marvel, il a composé avec les escadrons de super-héros moulés dans leur costume à paillettes. Mais il est inexorablement séduit par les possibilités narratives qu'offre la désobéissance à la loi. Assez vite, le Daredevil de Miller glissa donc vers le miteux quartier new-yorkais de Hell's Kitchen, peuplé d'escrocs à la petite semaine et de dégénérés meurtriers. Dans ce laboratoire s'échafaudait un monde en marge de la loi, plein de ruelles sombres jonchées de détritus et de planchers poisseux de saloons maculés de taches d'alcool et criblés de mégots écrasés. Dans la célèbre série

Dark Knight Returns créée par Miller pour DC Comics en 1986, Batman, véritable icône, évoluait dans le même univers. Il en sortait marqué psychiquement, peut-être pour toujours. Meneur parmi les légions de héros moulés de maillots aux couleurs vives, il a été tellement abîmé par ses luttes contre une criminalité retorse qu'il ne sera plus jamais celui qu'il était. Il en sera désormais de même pour les autres super-héros, tant l'influence de Miller a été décisive. D'une manière ou d'une autre, ils goûteront tous au breuvage amer qui a fait de Batman un être définitivement aigri. Et c'est alors que Miller créa Sin City. Là, chez l'éditeur Dark Horse, Miller inventa un demi-monde parfaitement adapté au type d'histoires sordides qu'il voulait raconter. En inaugurant ses récits avec celui d'une brute épaisse dénommée Marvin, Miller fait de tous les soi-disant gentils, des méchants. Ses héros, rachetés brièvement par un bref et vague instinct à peine conscient qui pourrait passer pour de la bonté, sauvent essentiellement par vengeance. Ce sont des barbares inflexibles, des hors-la-loi impitoyables dont les souffrances inavouées, les motivations inébranlables et, au plus profond, le désir éperdu et totalement inassouvi d'amour, les rendent humains et donc reconnaissables pour la plupart des lecteurs. Nous sommes nous aussi, pour beaucoup d'entre nous, incapables de nous exprimer, déterminés et quelque peu frustrés dans notre désir éperdu d'amour dans un monde qui semble inexplicablement impersonnel et indifférent. Nous ne sommes pas si éloignés, semble-t-il. Aussi fasciné soit-il par ce milieu (le nôtre aussi bien que le sien, finalement) Miller l'est encore plus par les moyens visuels qu'il a choisis pour nous dévoiler Sin City et ses habitants. Depuis le début de sa carrière professionnelle, il s'est battu contre les restrictions du « style maison ». Comme Daredevil devenait, album après album, un best-seller, Miller jouissait d'une liberté chaque jour plus grande pour suivre sa muse sur le terrain de la narration comme sur celui du visuel.

La liberté de style à laquelle il avait accédé est tout à fait évidente dans ces albums, que ce soit dans son dessin ou dans sa mise en page. Mais quand il réalisa la série de six albums pour DC en 1983-84, intitulée *Ronin*, Miller balaya toute idée préconçue quant au style, faisant fi des règles artistiques à chaque page ou presque. Ses ruptures, ses mises en pages étaient saisissantes : de larges cases horizontales pleine page ; de longues cases verticales, des cases éclatées sur des doubles pages ; des pages ne comportant qu'une case, d'autres des douzaines. Encrant lui-même son dessin, il traçait une ligne délicate, il donnait de la matière à son image en hachurant, parfois en ne laissant qu'une simple ligne de contour. Le style visuel changeait imperceptiblement scène après scène pour coller au plus près de la séquence à rendre. Miller raconta plus tard que *Ronin* avait été l'expérience la plus libératrice de sa vie professionnelle. Ensuite vint *Sin City*. Là encore, Miller adopta un style en parfaite adéquation avec l'univers qu'il voulait évoquer. Il est bon, ici, au seuil d'un livre consacré aux dessins de Sin City, de se souvenir de ce par quoi nous avons commencé cette introduction – le médium de la bande dessinée est un médium visuel. De plus, la bande dessinée est l'habitat naturel des auteurs qui, comme je l'écrivais plus tôt, créent en termes à la fois visuel et verbal, les invoquant simultanément, les mêlant indistinctement.

Malgré l'habituelle fusion du visuel et du verbal, les cartoonistes sont essentiellement des artistes du visuel, pas du verbal. Ils dessinent. Et ils adorent dessiner. Ceux dont la passion n'est pas le dessin ne deviennent pas *cartoonists*. C'est une première chose. Les histoires sont des prétextes qui permettent au *cartoonist* de dessiner.

Et voici un livre de dessins en forme de célébration du dessin par un *cartoonist* dont la passion est le dessin. Certains dessins, retirés de leur contexte narratif, conservent des traces de leur fonction narrative. D'autres pas. Tous cependant évoquent silencieusement le monde de Miller. Le noir domine l'image. Le noir d'une ombre envahissante, d'un sombre si dense qu'il n'est percé que par de petits éclats de lumière, une obscurité qui masque si complètement les actions diaboliques en train de se dérouler qu'elles auraient pu rester, à part pour Miller, inaperçues. Impunies. Ici, le style crée le monde dans lequel les désaxés et les enragés de Miller traînent, se terrent, grincent leurs dents de haine contenue et les femmes affichent effrontément leur corps.

En imaginant ce style sombre et menaçant pour Sin City, Miller, clairement, s'amuse. Le jeu a une seule règle : image après image, Miller semble se mettre au défi de voir ce qu'il peut abandonner du visuel tout en maintenant sa fonction narrative. Comme exemples de son talent graphique, ses récits orchestrent habilement l'omission. Miller simplifie. « Épure » est peut-être plus exact. Il épure les images narratives, n'en distillant que l'essentiel. Tout se passe comme s'il essayait de voir comment le sens narratif peut être suggéré plutôt qu'énoncé en détail. C'est une tactique spécifique, je dirais, à la bande dessinée. C'est un travail qui ne peut pas être pratiqué dans un autre médium aussi efficacement. Le *cartoonist* est un peu comme le réalisateur. Les deux pensent, créent en termes visuels (en tandem avec le son et/ou un contenu verbal comme on l'admet généralement, mais au fond, essentiellement visuel), mais les images des réalisateurs sont continuellement en mouvement ; celles des *cartoonists* sont statiques, telles des marques de ponctuation qui identifient les moments clefs dans une action en cours ou le déroulement d'une histoire. Parce que les images des *cartoonists* sont fixes, elles restent indéfiniment sous le regard du lecteur. Elles peuvent être étudiées, examinées (pour leur sens et leurs implications). Le lecteur peut porter son attention sur les allusions visuelles contenues dans les images, remplissant les « blancs » d'une scène simplement suggérée par une de ces images qui abondent dans la série des *Sin City* de Miller. Ce volume fournit la plus éclatante démonstration de l'art de l'épure. Parmi les pages de dessins achevés figurent des esquisses préliminaires, et, en comparant les esquisses au travail final, on peut voir jusqu'où Miller a poussé le stratagème. La fille se dénudant dans *Hell and Back* (#6, page 14) par exemple. Presque rien du travail préliminaire n'est resté. La forme et la structure sont suggérées par des reflets lumineux et des effets de contraste. Et encore, dans l'édition limitée de *Family Values*, un troublant raffinement oriental est venu embellir les dessins préliminaires. Aussi stupéfiantes que soient ces images, cette pratique d'épure est tout aussi efficace dans un mode plus narratif, comme par exemple dans la scène de *A Dame To Kill For* (#4, page 22), où les filles de la vieille ville canardent la voiture de flics. Un déploiement d'aplats noirs permet à Miller de ne garder que les détails les plus parlants : pas de décor en arrière-plan, pas de bord de trottoir ou d'ordures encombrant la rue. La tuile du toit et l'angle de composition campent le lieu. Des personnages à peine ébauchés décrivent l'action.

La technique de Miller, simple au départ (du moins en apparence) devient plus complexe au fil des albums suivants de *Sin City*. Au départ, il travailla principalement avec des formes vigoureuses, très structurées. La scène cadrée sur le seuil de la porte dans *Silent Night* (page 21), Marvin contemplant l'aurore (*Sin City* page 66) ou réclamant des menottes dans le bordel (*Sin City* épisode 13, page 3, *Dark Horse Presents* #62), et le héros dans l'allée (*The Big Fat Kill* #5, page 25) en sont de bons exemples. Le principe en vigueur semble être celui de tout ensevelir dans une ombre profonde. L'image qui prévaut est un noir intense. Les silhouettes et les formes sont définies par des reflets lumineux créés par une source de lumière unique, dans une image totalement sombre. Marvin se mettant à courir (*Sin City* page 164) et plus tard sur la chaise électrique (couverture de *Dark Horse Presents* # 62) illustrent parfaitement ce principe. Encore un exemple saisissant : les corps des amants dans *A Dame to Kill For* (#5 page 16) sont dessinés presque entièrement par les ombres portées créées par la lumière venant de la fenêtre. Parmi les premières variations autour de ce principe, Miller s'est amusé à simplement renverser la palette : l'image dominante devient soudain le blanc, nu, violent et les formes sont délimitées par des taches d'ombre noire. L'exemple le plus poussé dramatiquement de cette approche est la scène dans la neige devant le manoir de *Daddy's Little Girl*, et en particulier le panneau figurant en bas de page dans lequel le trait a été atténué pour ne laisser qu'une forme suggérée venant soutenir les aplats de noir. Cette page provient de la dernière période de Miller, mais cette tendance à utiliser presque uniquement le jeu de l'ombre et la lumière est apparent dans des travaux plus anciens, comme le prouve l'image de Marvin étalé sur le trottoir dans *Dark Horse Presents* (#52, *Sin City* épisode 3

page 6). L'étape suivante dans l'évolution du style de Miller consiste à se débarrasser du dispositif mécanique de la source de lumière et à travailler simplement avec le jeu du contraste noir et blanc.

La fille nue brandissant son pistolet dans les cartes de collection de Sin City en est un exemple frappant. La source de lumière, au premier regard, semble venir du haut de l'image, à gauche, éclairant ainsi le côté droit du visage, de la poitrine et du torse de la femme.

Mais si la lumière vient du haut à gauche, comment son épaule et son bras gauches peuvent-ils être éclairés ? Ils devraient être au moins dans l'ombre de sa tête. Et l'arrière de sa cuisse gauche serait à peine éclairé à cet angle-là. En fait, à cette époque déjà, Miller construit ses formes en jouant sur les contrastes du noir et du blanc. Le dispositif d'éclairage, si brillamment utilisé pour les amants de *A Dame To Kill For* n'est plus depuis longtemps une contrainte. Seuls les contrastes dessinent les images – ébouissantes ! – de Nancy dansant dans son costume de cowgirl dans *That Yellow Bastard* et d'Ava, nue, dans *The Big Fat Kill*. Dans la scène de la salle d'opération (*That Yellow Bastard* #2 page 15), cette technique est utilisée à son terme le plus extrême : là, les noirs deviennent en effet une « couleur » jetée sur des aplats de blanc rehaussés de traits à peine perceptibles. Le trait a toujours été présent, à tous les stades de l'évolution de ce style. Au départ, Miller semble déterminé à éviter les associations de traits, mais assez rapidement, il utilisera ces associations comme motifs décoratifs, pour alléger les aplats de noirs et de blancs. C'est tout à fait évident dans le rendu du visage buriné de Marvin. Mais ce travail sur le trait apparaît ailleurs – la colonne de fumée d'une cigarette se consumant, les plis d'un pull de laine ou les anglaises ornant les cheveux d'une femme.

Par exemple, dans le dessin promotionnel du héros et des trois filles qui l'accompagnent pour *The Big Fat Kill*, on observe une série de textures différentes jouant sur les aplats de noirs et de blancs.

Très vite, ce traitement de l'image entraîne Miller à créer des motifs, autant que des textures, pour obtenir une plus grande variété visuelle. La tuile du toit dans le treizième épisode de *Sin City* (page 35, *Dark Horse presents* #62) par exemple, ou les motifs linéaires créés par la lumière à travers les stores dans *A Dame To Kill For* (#2, page 23). Et les motifs se font désordonnés pour rendre compte de la diversité d'atmosphère de l'immorale vieille ville ou de la pluie torrentielle sur laquelle se referme *The Big Fat Kill*.

Le désir de texture conduit éventuellement Miller à éclabousser les aplats noirs d'une fine brume d'encre blanche pour adoucir l'impact visuel de l'obscurité qui sinon serait totale (comme dans le traitement de la pin up à l'arrière du volume *Hell and Back* #6). Puis vint la couleur. Au début, ce fut l'occasionnelle éclaboussure de pourpre sur le noir et blanc dans *The Babe Wore Red*, puis un jaune corrosif dans *That Yellow Bastard* et enfin les variations de tons créées par Lynn Varley, modulant subtilement ou rehaussant les dessins en noir et blanc. Si une partie de la technique de Miller a évolué au fil des albums de *Sin City*, cette progression n'a pas été aussi continue et logique (et même aussi délibérée et consciente) que j'ai pu le faire penser dans cette introduction. L'utilisation des contrastes a toujours été implicite dans les jeux d'ombre et de lumière. Et la variété visuelle qui pouvait être affinée par un travail ornemental sur le trait existait déjà dans ses premiers albums. La décennie suivante vit Miller élaborer consciemment ce qu'il savait déjà depuis le début de façon instinctive. L'évolution de la sensibilité et des méthodes d'un artiste ne se fait jamais de manière ordonnée et n'est jamais achevée. Mais certaines des étapes les plus récentes dans le développement artistique de Miller révèlent un talent en évolution constante. Vous devriez maintenant tourner la page et savourer les délices visuels de ce livre et contempler ce tour de force stylistique qui consiste à évoquer graphiquement un monde dans lequel le *cartoonist* raconte une histoire et qui devient la narration elle-même. Ce qui est un must pour un médium visuel dont le dessin est l'essence même.

(Pour la correspondance entre les titres cités et leur traduction française, voir la bibliographie en fin de volume.)

"LES HÉROS N'ONT PAS LES GENOUX QUI FLANCHENT. ILS N'ONT PAS ENVIE DE GERBER OU DE SE ROULER EN BOULE POUR CHIALER COMME LES MORVEUX."

BONJOUR.

Page précédente : *Hell and Back*, page 44, comics #9, 2000

Dessin promotionnel pour *Hero Illustrated* #18, 1995

M'AURA PAS
FALLU LONGTEMPS
POUR ME METTRE À
CAVALER. J'Y PELIX
RIEN, C'EST COMME ÇA.

FINI, LA TREMBLOTE. FINI,
LES SUEURS FROIDES.
LES DOUTES. LA
TROUILLE S'EST CALTÉE
POUR UN BON MOMENT
MAIS JE SAIS QU'ELLE
VA PAS TARDER À
RAPPLIQUER. J'LA
SENS, TRÈS LOIN. UN
P'TIT TRUC FROID TOUT
AU FOND DU BIDE. UN
P'TIT BOUT D'GLACE
DANS LA FOURNAISE.

LA FORÊT M'FOUT MÊME
PLUS LA TROUILLE.
J'SUIS COMME UN
PRÉDATEUR. UN
PRÉDATEUR PARMI
D'AUTRES. ET J'SUIS
PLUS BALÈZE ET
PLUS MÉCHANT
QU'LES AUTRES

MON TRUC À MOI,
C'EST DE TUER.
ALORS J'VAIS PAS
M'EN PRIVER.

Sin City, page 164, recueil, 1995

Sin City, troisième épisode, page 6, *Dark Horse Presents* comics #52, 1991

Page de droite : Couverture *A Dame To Kill For* comics #1, 1993

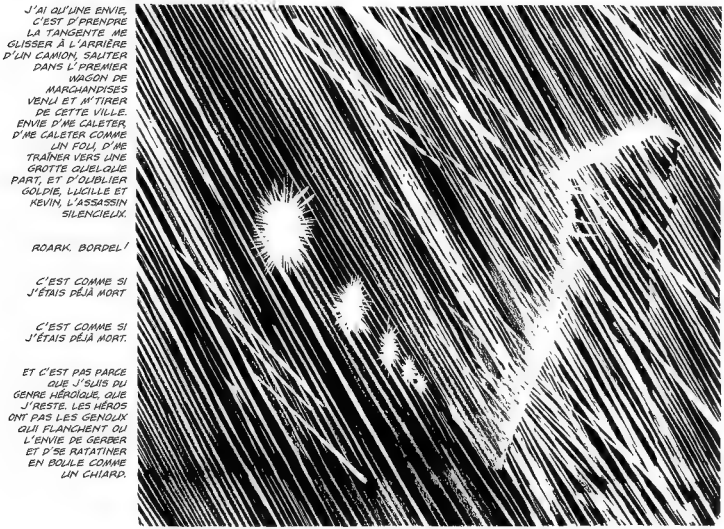
Rats, page 6, comics *Lost, Lonely, & Lethal*, 1996

Silent Night, page 11, 1995

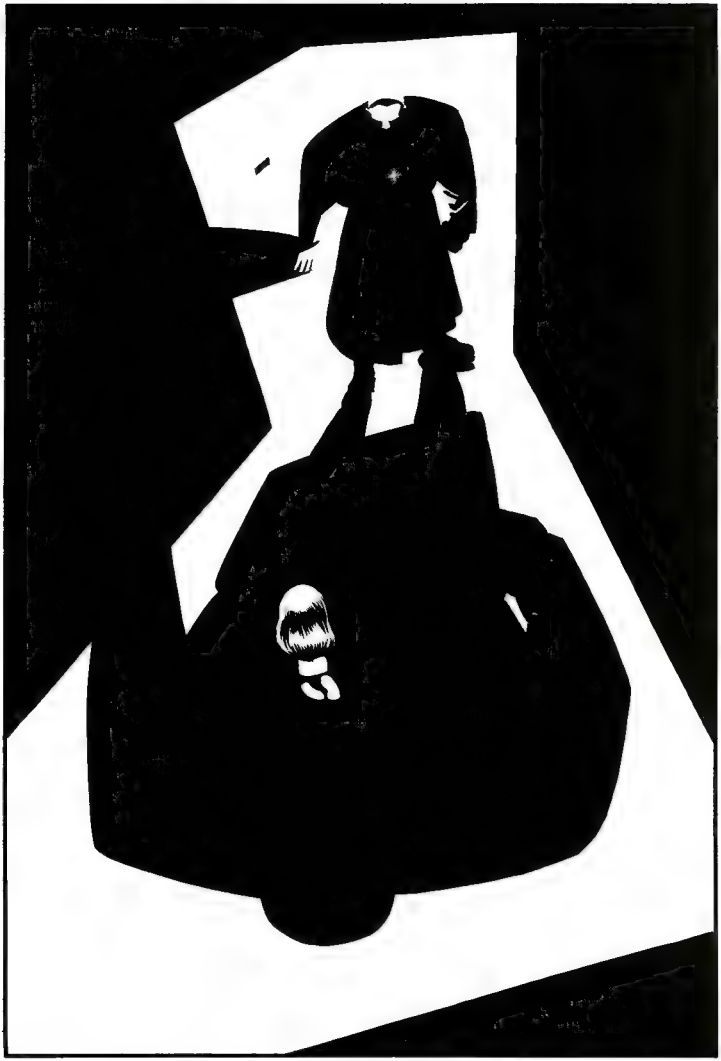
Page de droite : *That Yellow Bastard*, page 11, comics #1, 1996

NON. NON.
PAS UNE CRISE
CARDIAQUE.
NON. PAS
MAINTENANT.

Carte à collectionner *Sin City #L5, 1999* *«Rien de tel qu'une bonne clope après une dure journée de boulot.»*



Sin City, onzième épisode, page 3, *Dark Horse Presents* comics #60, 1992



Silent Night, page 21, comics, 1995

Affiche pour édition du tirage limité *Sin City 10th Anniversary*, 2001

Crayonnés préliminaires pour *Sin City*, deuxième épisode, page 3, *Dark Horse Presents* comics #51, 1991

Carte à collectionner *Sin City* #L3, 1999. « *Marv chlingue.* » «*Y a des gars qui apprendront jamais.*»

Détail extrait de *Hell and Back*, page 24, comics #8, 2000

Silent Night, page 3, comics, 1995

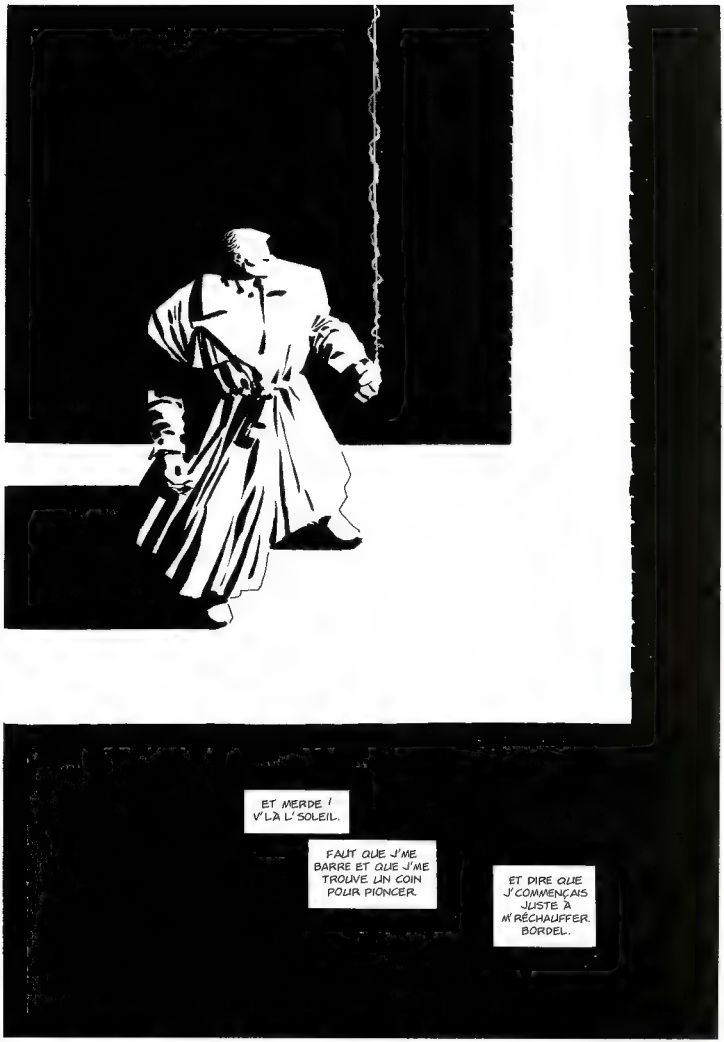
Page suivante : *The Big Fat Kill*, page 25, comics #5, 1995

JE SUIS À COURT D'HOMMES.
À COURT D'ARMES.

MAIS LE PASSAGE EST
DANGEREUSEMENT SOMBRE
ET *TRÈS ÉTROIT.*

COINCÉS DANS LE PASSAGE, ILS SE GÊNENT
LES UNS LES AUTRES. ILS SONT DANS
L'IMPOSSIBILITÉ DE M'ENCERCLER LEUR NOMBRE DEVIENT UN ÉLÉMENT NÉGLIGEABLE.

ON PEUT PARFOIS REPRENDRE L'AVANTAGE
SUR SON *ADVERSAIRE*... EN CHOISISSANT
SOIGNEUSEMENT LE LIEU DU COMBAT.



Sin City, page 66, recueil, 1993

Page suivante : *Sin City*, couverture, treizième épisode, *Dark Horse Presents* comics #62, 1992

FM
'92

"TUE-MOI OU FOUS
LE CAMP D'ICI."

The Big Fat Kill, page 20, comics #1, 1994

Carte à collectionner *Sin City* #68, 1999 *«Et c'est le plus sympa de la bande»*

A Dame To Kill For, page 22, comics #4, 1994

Family Values, page 121, recueil, 1997

A Dame To Kill For, page 21, comics #4, 1994

Carte à collectionner *Sin City* #66, 1999
«Le moreaux se vantait de ce qu'il avait entre les jambes.
Et puis il a vu ce qu'elle avait entre les siennes »

Page suivante : *That Yellow Bastard*, quatrième de couverture, comics #1, 1996

"JE SUIS À TOI.
MAINTENANT. CE SOIR."

A Dame To Kill For, page 23, comics #2, 1994

Crayonnés préliminaires pour *Sin City*, premier épisode, page 3, *Dark Horse Presents Fifth Anniversary Special* comics, 1991

Détail extrait de *The Babe Wore Red*, page 18, comics *The Babe Wore Red and Others Stories*, 1994

Page précédente : *That Yellow Bastard*, page 12, comics #5, 1996

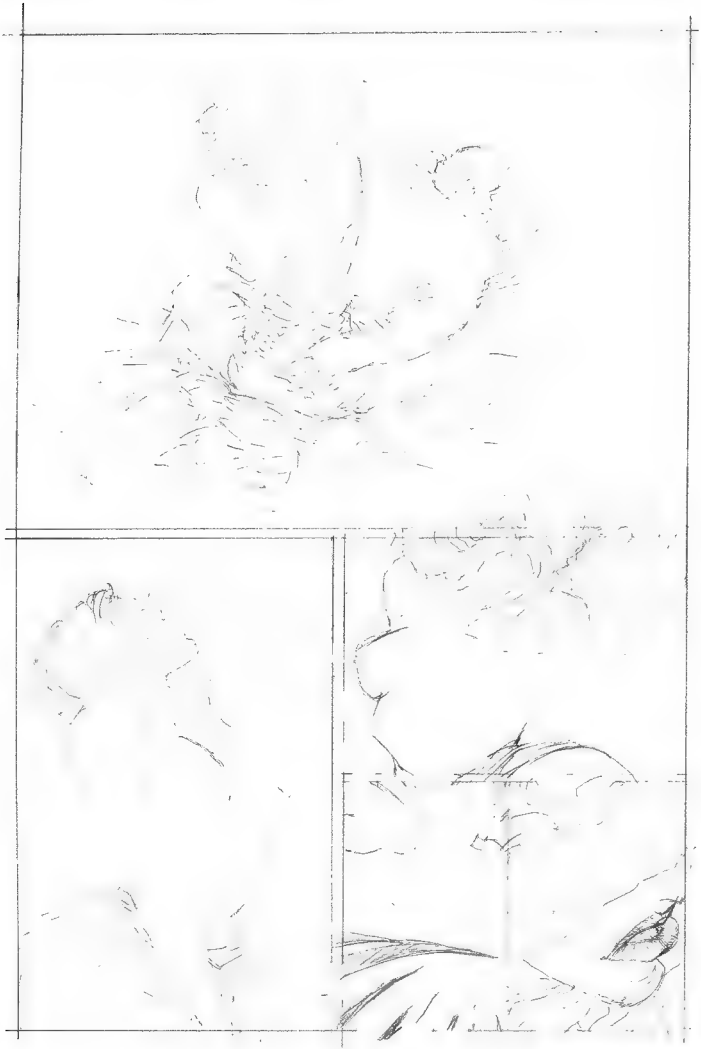
A Dame To Kill For, page 16, comics #5, 1994

Hell and Back, page 16, comics #4, 1999

Family Values, page 21, recueil, 1997

A Dame To Kill For, page 22, comics #2, 1994

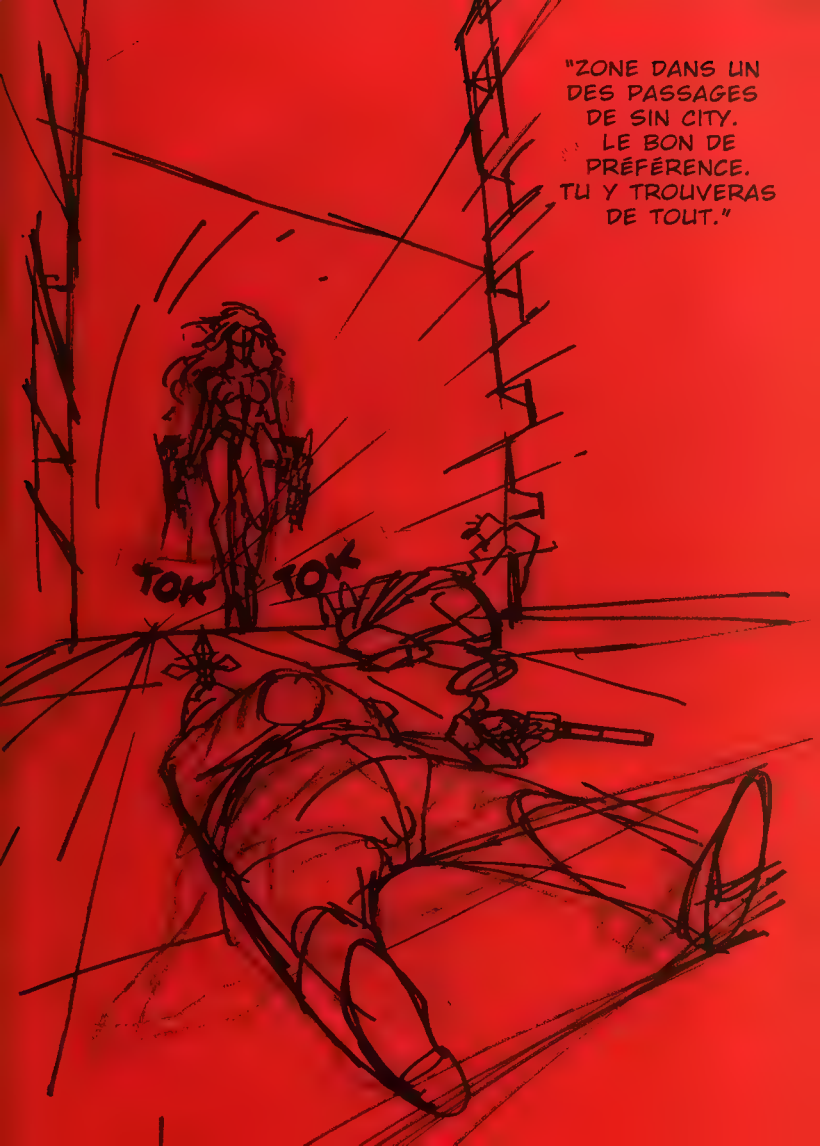
Page suivante droite : *Hell and Back*, page 14, comics #6, 1999



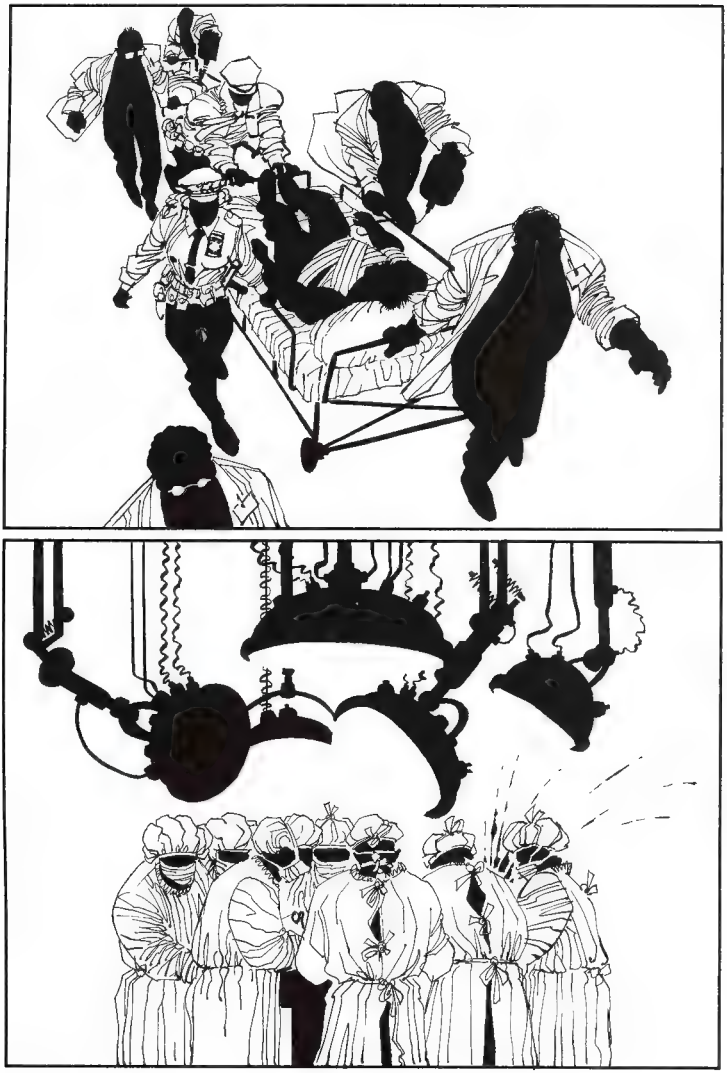
Crayonnés préliminaires pour *Sin City*, premier épisode, page 4, *Dark Horse Presents Fifth Anniversary Special comics*, 1991

Family Values, page 39, recueil, 1997

Page suivante : couverture, comics *Lost, Lonely & Lethal*, 1996


"ZONE DANS UN DES PASSAGES DE SIN CITY. LE BON DE PRÉFÉRENCE. TU Y TROUVERAS DE TOUT."
TOK
TOK

Crayonnés préliminaires pour *Sin City*, premier épisode, page 1, *Dark Horse Presents Fifth Anniversary Special* comics, 1991



That Yellow Bastard, page 15, comics #2, 1996

Sin City, page 2, neuvième épisode, *Dark Horse Presents* comics #58, 1992

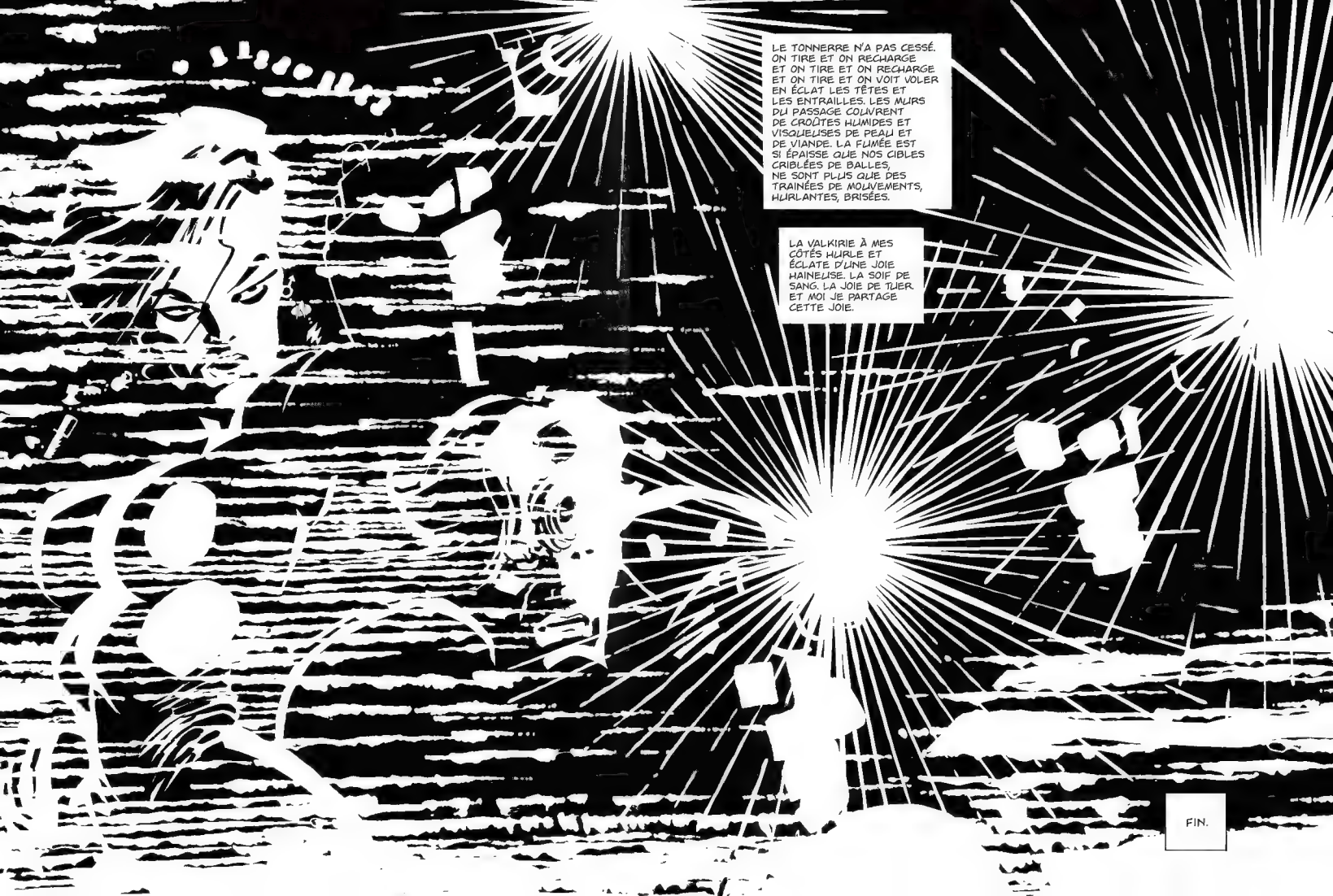
A Dame To Kill For, page 30, comics #4, 1994

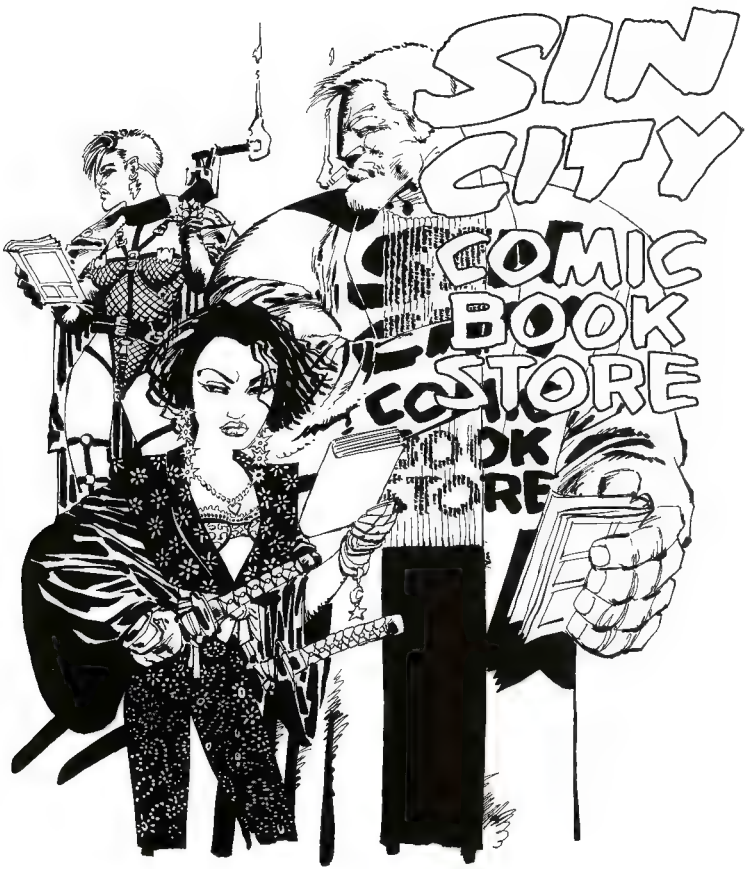
Sin City, page 3, treizième épisode, *Dark Horse Presents* comics #62, 1992

Family Values, page 69, recueil, 1997

Dessin promotionnel pour *The Big Fat Kill*, 1994

Pages suivantes . *The Big Fat Kill*, pages 36-37, comics #5, 1995


LE TONNERRE N'A PAS CESSÉ. ON TIRE ET ON RECHARGE ET ON TIRE ET ON RECHARGE ET ON TIRE ET ON VOIT VOLER EN ÉCLAT LES TÊTES ET LES ENTRAILLES. LES MURS DU PASSAGE COUVRENT DE CROÛTES HUMIDES ET VISQUEUSES DE PEAU ET DE VIANDE. LA FUMÉE EST SI ÉPAISSE QUE NOS CIBLES CRIBLÉES DE BALLES, NE SONT PLUS QUE DES TRAINÉES DE MOUVEMENTS, HURLANTES, BRISÉES.
LA VALKIRIE À MES CÔTÉS HURLE ET ÉCLATE D'UNE JOIE HAINEUSE. LA SOIF DE SANG. LA JOIE DE TUER. ET MOI JE PARTAGE CETTE JOIE.
FIN.



Couverture, *Free Speeches*, 1998

Family Values, page 41, recueil 1997

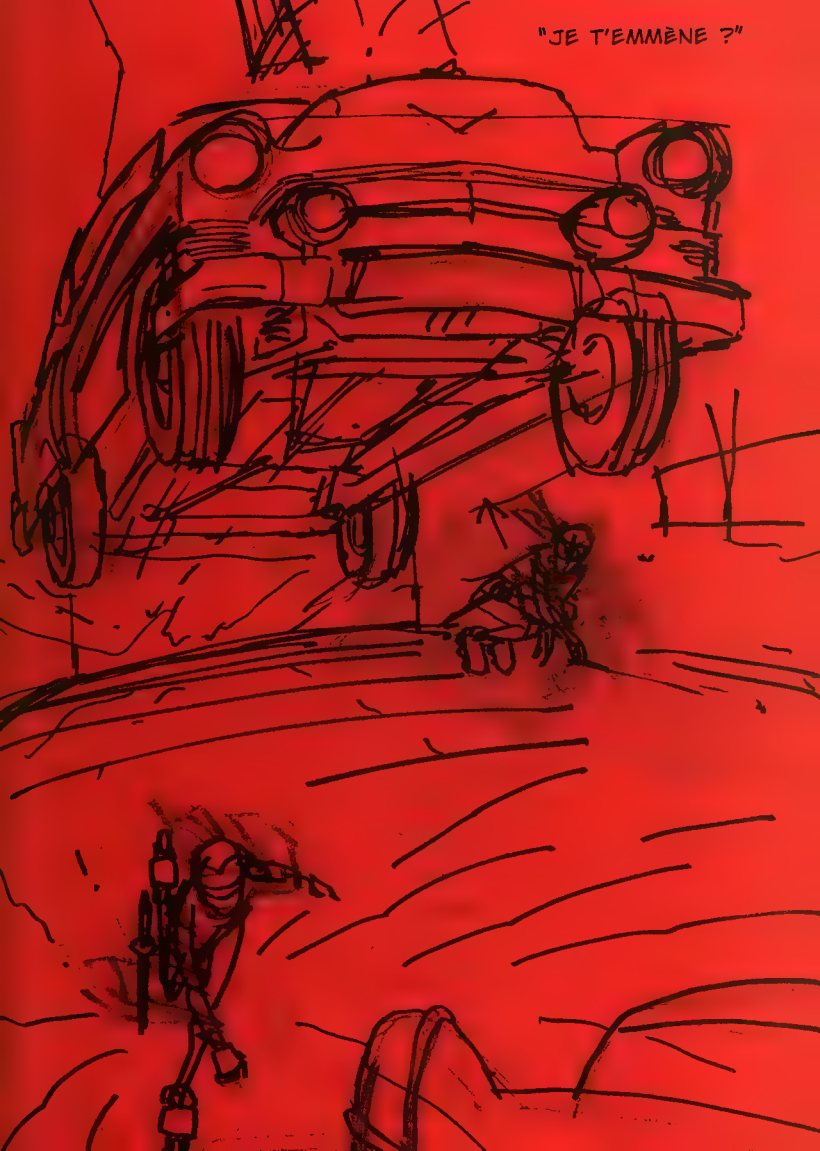
Sin City, page 7, douzième épisode, *Dark Horse Presents* comics #61, 1992

Sin City, page 35, treizième épisode, *Dark Horse Presents* comics #62, 1992

Family Values, page 84, recueil, 1997

Sin City, page 10, huitième épisode, *Dark Horse Presents* comics #57, 1991

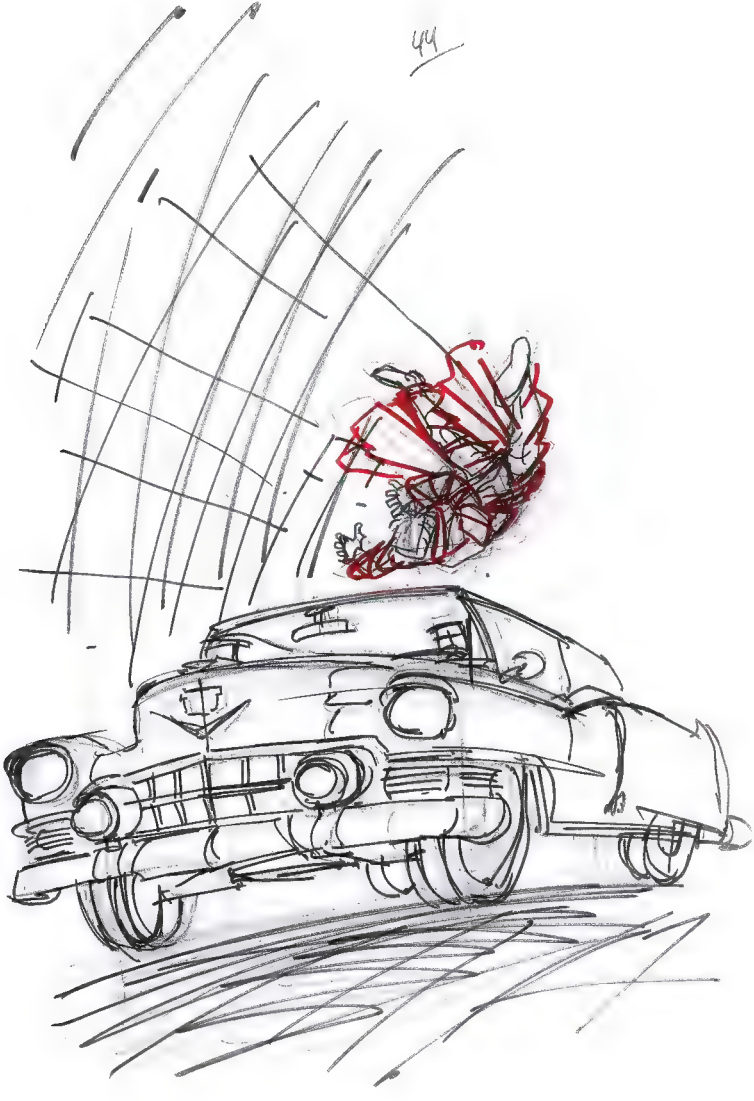
A Dame To Kill For, page 26, comics #5, 1994


"JE T'EMMÈNE ?"

Hell and Back, page 27, comics #6, 1999

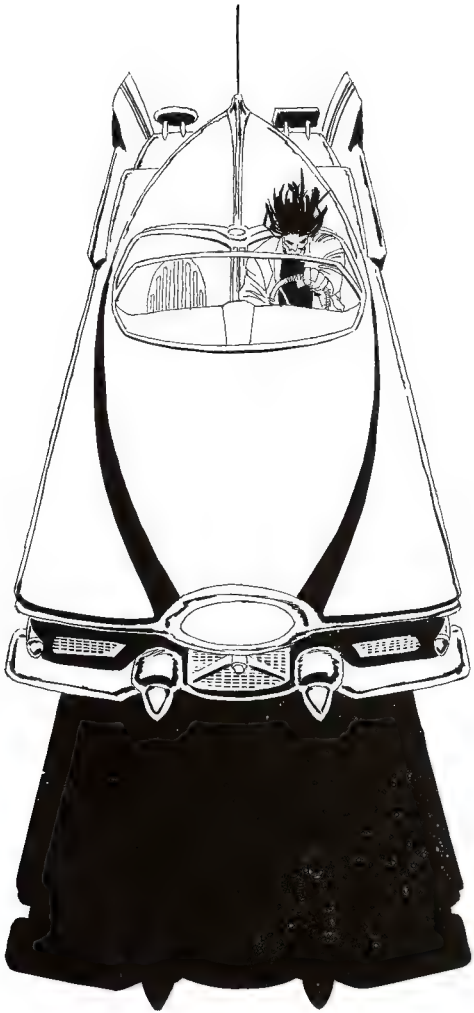
SSCCRREEEE

A Dame To Kill For, page 4, comics #6, 1994



Family Values, page 46, recueil, 1997

Daddy's Little Girl, page 3, comics *Decade : A Dark Horse Short Story Collection*, 1997



Hell and Back, page 26, comics #3, 1999

Olympian
PALACE
?
C'ÉTAIT UNE NUIT CALME...
... JUSQU'À CE QU'ON ENTENDE LE VROMBISSEMENT D'UNE LAMBORGHINI ROUGE FLAMBOYANT.

Page de gauche : *Family Values*, page 32, recueil, 1997

Family Values, page 5, recueil, 1997

DE VRAIES TÊTES DE LINOTTE, CES FILLES. À QUOI EST-CE QU'ELLES ONT PU PENSER QUAND ELLES M'ONT FOURGÉ CE TAS DE FERAILLE ? QUELQU'UN AURAIT PU SE DÉVOUER POUR L'ACHEVER. ÇA AURAIT ÉTÉ UNE DÉLIVRANCE.

CETTE THUNDERBIRD DEVAIT ÊTRE UN BEAU MORCEAU, QUELQUES ANNÉES AVANT MA NAISSANCE. MAIS ELLE A FAIT LE TOUR DE TROP DE QUARTIERS ET SON PROPRIÉTAIRE, À L'ÉVIDENCE, NE S'EST PAS LAISSÉ ALLER AU LUXE D'UNE RÉVISION OU MÊME D'UNE SIMPLE VIDANGE. LE MOTEUR HOQUÈTE ET PÈTE COMME UN VIEIL HOMME SUIVANT UN MAUVAIS RÉGIME. LA DIRECTION EST VICTIME D'UNE ARTHRITE IRRÉVERSIBLE. LES SUSPENSIONS FONT DE CHAQUE NID DE POULE UNE GRANDE AVANTURE. LE PNEU ARRIÈRE GAUCHE EST AUSSI LISSE QU'UNE PEAU DE BANANE, ET S'IL EST CREVÉ, JE SUIS FINI. J'AI BALANCÉ LA ROUE DE SECOURS POUR FAIRE DE LA PLACE DANS LE COFFRE À TOUS MES PETITS MORCEAUX DE CADAVRES.

APRÈS AVOIR PARCOURU UNE DEMI-DOUZAINE DE PÂTÉS DE MAISONS, JE JETTE UN COUP D'ŒIL SUR LA JAUGE D'ESSENCE. CE QUE J'Y VOIS ME REND DINGUE. DE RAGE, JE MARTÈLE DU POING MON VOLANT. JE MAUDIS CHAQUE FILLE AYANT TRAVAILLÉ DANS LA VIEILLE VILLE ET CHAQUE MEMBRE DE SA FAMILLE.

MERDE, COMMENT EST-CE QUE JE VAIS POUVOIR FAIRE TOUTE LA ROUTE JUSQU'AU MARAIS ET REVENIR AVEC MOINS D'UN HUITIÈME D'ESSENCE DANS LE RÉSERVOIR ?

IDIOTES ! TROUILLARDS ET SOMBRES IDIOTES ! VOUS NE VOULIEZ PAS VOUS EMMERDER À REMPLIR CE PUTAIN DE RÉSERVOIR ?

The Big Fat Kill, page 11, comics #3, 1995

"ICI, LA LOI CE SONT LES DAMES. BELLES ET SANS PITIÉ.."

FM

Page précédente · *Hell and Back*, quatrième de couverture, comics #6, 1999

Sin City, page 57, recueil, 1993

L'TEMPS QU'JE M'AMÈNE DANS LA VIEILLE VILLE, LA PLUIE A FINI D'CRACHOUILLER. LES RUES REVIENNENT À LA VIE.

CHAUD OU FROID, LA MARCHANDISE SE POINTE À L'ÉTALAGE. DES FILLES QU' ON RAMASSE AUX LIMOUSINES, TOUT ÇA VA PAS TARDER À RAPPLIQUER ET L'BUSINESS VA REPRENDRE DARE-DARE.

LA VIEILLE VILLE, C'EST LA RAISON POUR LAQUELLE PERSONNE N'APPELLE CE PATELIN "BASIN CITY", COMME C'EST MARQUÉ SUR LES CARTES.

C'EST L'ARRIÈRE GRAND-PÈRE DE ST. PATRICK QU'EST À L'ORIGINE DE TOUT ÇA. À L'ÉPOQUE, C'ÉTAIT UN BLED POUSSÉ D'LA RUÉE VERS L'OR, EN TRAIN D' VIRER À LA VILLE FANTÔME.

ALORS LE VIEUX ROARK A EU UNE IDÉE

IL A LÂCHÉ TOUS SES BIFTONS POUR IMPORTER D'LA PUTE HAUT D'GAMME. DE FRANCE ET D'ENDROITS D' CE GENRE-LÀ.

LE BOUCHE À OREILLE A FONCTIONNÉ. TRÈS VITE, SIN CITY EST DEVENUE L'ÉTAPE LA PLUS CHAUDE DE L'OUEST. LES GENS FAISAIENT DES MILES ET DES MILES POUR Y VENIR MATER UN COUP.

ILS CONTINUENT À L'FAIRE, ET C'EST PAS DIFFICILE DE PIGER POURQUOI. LA VIEILLE VILLE A GARDÉ SES TRADITIONS, DE MÈRES CANONS EN FILLES CANONS.

PENDANT UNE BONNE HEURE, J'TÂCHE DE M'RENCARDER SUR GOLDIE. QUE DALLE... MAIS J'Y ARRIVERAI. SI, COMME L'A DIT LUCILLE, GOLDIE ÉTAIT PUTE, ELLE AVAIT FORCÉMENT DES RELATIONS ICI. DES AMIES.

PEUT-ÊTRE MÊME DE LA FAMILLE.

Sin City, onzième épisode, page 11, *Dark Horse Presents* comics #60, 1992

SIN CITY DAMES. AIN'T
NOTHING LIKE THEM
NOWHERE.

Carte à collectionner *Sin City* #72, 1999
« Les filles de Sin City.
Des comme elles on en trouve nulle part ailleurs… »

Page suivante : *The Big Fat Kill*, couverture de l'édition à tirage limité, 1996

FRR
SKEEEE

Page de gauche *Family Values*, page 57, recueil, 1997

The Big Fat Kill, page 24, comics #2, 1994

Page de gauche . *Hell and Back*, page 14, comics #1, 1999

A Dame To Kill For, page 5, comics #2, 1994

Family Values, couverture de l'édition à tirage limité, 1998

Carte à collectionner *Sin City* #70, 1999
« Elle sent comme devraient sentir les anges. »

Page de droite : *Sex & Violence*, page 1, comics *Sex & Violence*, 1997

FM

Page de gauche Affiche à tirage limité réalisée pour la *San Diego Comic Book Expo*, 1996 *A Dame To Kill For*, page 7, comics #3, 1994

The Big Fat Kill, page 6, comics #2, 1994

Page de droite *The Big Fat Kill*, page 42, recueil, 1996

A Dame To Kill For, page 7, comics #5, 1994

That Yellow Bastard, page 27, comics #4, 1996

Page suivante · *The Big Fat Kill*, page 33, recueil, 1996

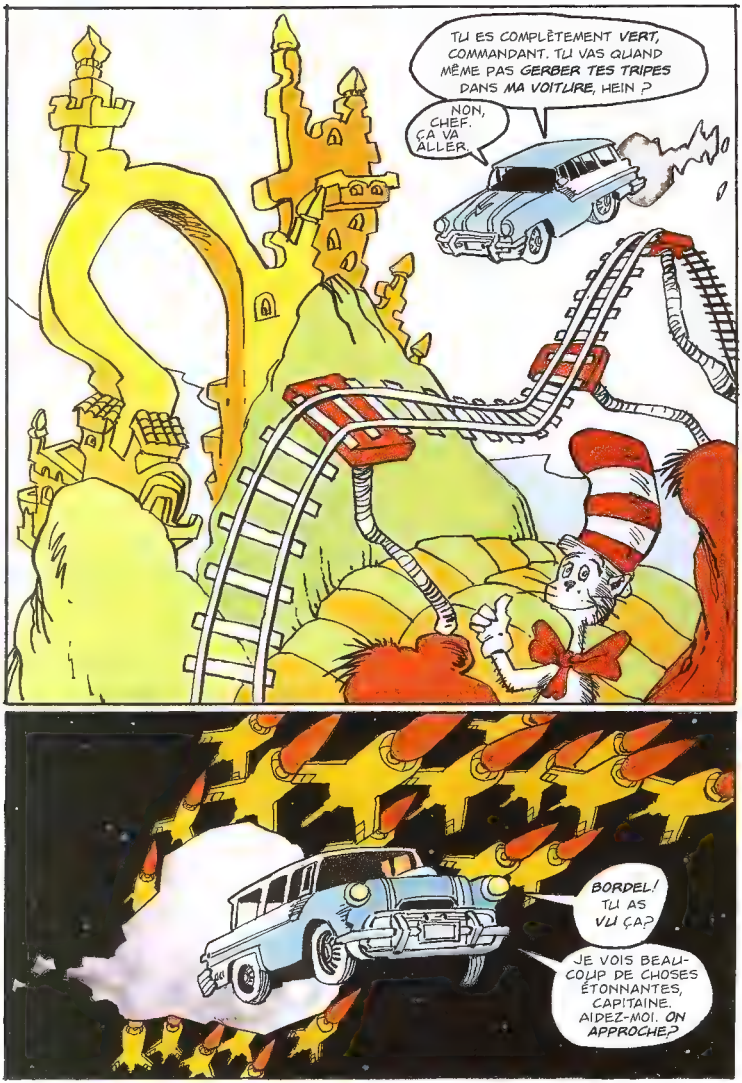
MERDE, DWIGHT, MERDE. T'ÉS UN FOU, UN PAUVRE FOU.

"C'EST À VOUS ?
JE VEUX DIRE C'EST VOUS
QUI L'AVEZ PEINT ?"

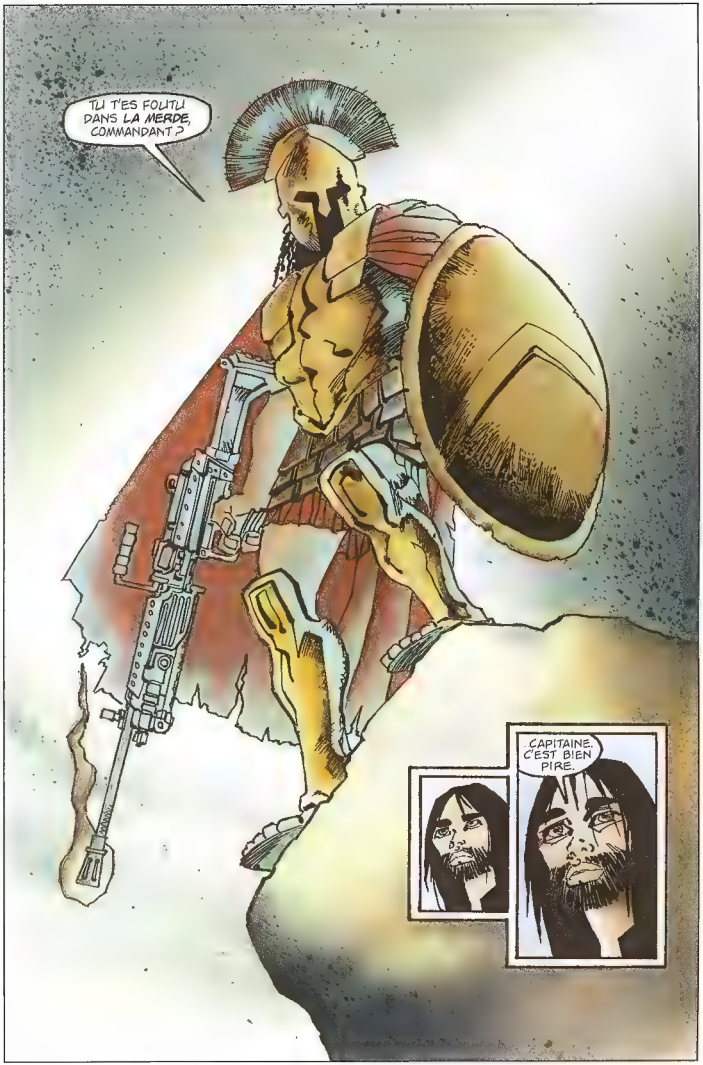
COULEURS DE **LYNN VARLEY**

Couverture de la 31ème édition du recueil de A Dame To Kill For, 1997

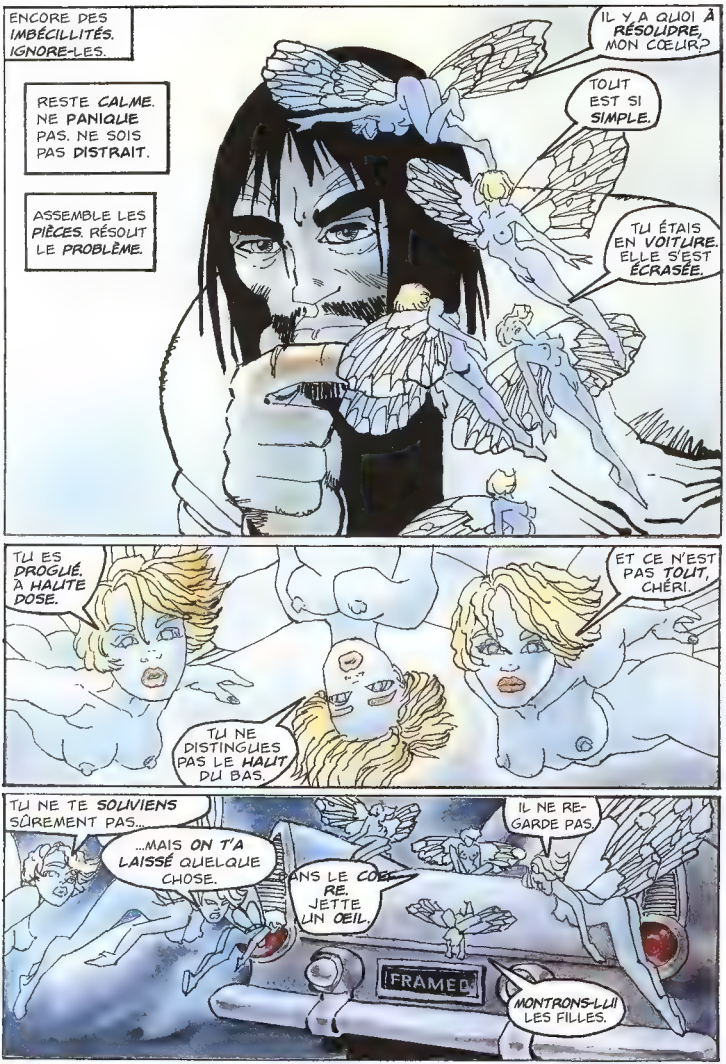
SOIS SÛRE.
LAISSE ÇA, DELIA.
C'EST PRESQUE FINI
OUI, CHEF.
JE SERAI GENTILLE.
ET VOILÀ. IL FAUT ATTENDRE UN PEU...
MON ESTOMAC SE DÉCHIRE.
LA BILE ME MONTE À LA GORGE.
JE DEVIENS AVEUGLE.
HUKK
...PITIÉ IL FAUT DU TEMPS.


TU ES COMPLÈTEMENT VERT, COMMANDANT. TU VAS QUAND MÊME PAS GERBER TES TRIPES DANS MA VOITURE, HEIN ?
NON, CHEF. ÇA VA ALLER.
BORDEL! TU AS VU ÇA?
JE VOIS BEAUCOUP DE CHOSES ÉTONNANTES, CAPITAINE. AIDEZ-MOI. ON APPROCHE?

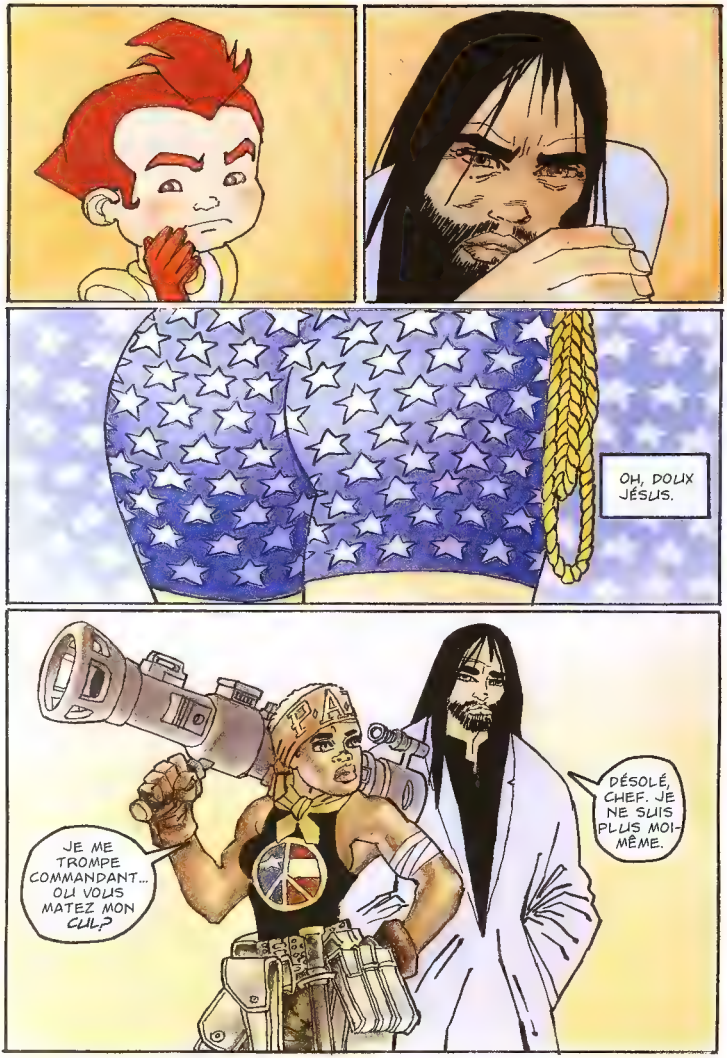
Couverture du comics Hell and back #7, 2000


TU T'ES FOUTU DANS LA MERDE, COMMANDANT ?
CAPITAINE, C'EST BIEN PIRE.

Couverture du comics Hell and Back #2, 1999


ENCORE DES IMBÉCILLITÉS. IGNORE-LES.
RESTE CALME. NE PANIQUE PAS. NE SOIS PAS DISTRAIT.
ASSEMBLE LES PIÈCES. RÉSOUT LE PROBLÈME.
IL Y A QUOI À RÉSOUDRE, MON CŒUR?
TOUT EST SI SIMPLE.
TU ÉTAIS EN VOITURE. ELLE S'EST ÉCRASÉE.
TU ES DROGUÉ. À HAUTE DOSE.
TU NE DISTINGUES PAS LE HAUT DU BAS.
ET CE N'EST PAS TOUT, CHÉRI.
TU NE TE SOUVIENS SÛREMENT PAS...
...MAIS ON T'A LAISSÉ QUELQUE CHOSE.
DANS LE COFFRE. JETTE UN ŒIL.
IL NE REGARDE PAS.
FRAMED
MONTRONS-LUI LES FILLES.

Couverture du comics Hell and Back #4, 1999


OH, DOUX JÉSUS.
JE ME TROMPE COMMANDANT... OU VOUS MATEZ MON CUL?
DÉSOLÉ, CHEF. JE NE SUIS PLUS MOI-MÊME.

Couverture du comics Silent Night 1995

Hell and Back , page 6, comics #7, 2000

Couverture du comics Hell and Back #0, 2000

Couverture de la 1ière édition de That Yellow Bastard, 1997

Photo de Anita Colvard

Frank Miller a commencé sa carrière d'auteur de bande dessinée à la fin des années soixante-dix, d'abord comme dessinateur, puis comme scénariste de *Daredevil* pour les éditions Marvel Comics, transformant cette série de super héros en série noire. C'est avec *Daredevil* que Miller a développé son sens de la narration et acquis la notoriété, qui a fait de lui un des géants de la bande dessinée.

Après *Daredevil*, Frank Miller a écrit et dessiné *Ronin*, un récit de science-fiction samouraï qui mélange adroitement bande dessinée française et manga à l'univers traditionnel du comics américain. Puis, Frank Miller s'est attaqué à un mythe du comics, *Batman*, avec les incontournables *The Dark Knight Returns* et, dessiné par David Mazzucchelli, *Batman, Year one*, deux titres qui ont non seulement revitalisé le personnage légendaire, mais également le marché. En 2002, il reprend ce personnage pour la série *Batman : DK2*. Enfin capable d'accomplir son rêve de faire une véritable série policière, il crée *Sin City* en 1991 dans les pages du comics *Dark Horse Presents*. Le public répond immédiatement présent et fait de la série un énorme succès. À ce jour, sept recueils de la série ont été dessinés, proposant à chaque fois une histoire noire complète. Il interrompt en 1998 la série pour réaliser avec Lynn Varley, *300*, un long récit historique, récompensé dans le monde entier. En 2005, Frank Miller réalise, avec Robert Rodriguez, son premier long-métrage *Sin City* qui est présenté en compétition au festival de Cannes. Avec le dessinateur Jim Lee, il reprend les aventures de Batman avec *All Star Batman and Robin the Boy Wonder*.

Auteur complet, Frank Miller est un scénariste recherché, qui travaille avec les plus grands dessinateurs : David Mazzuchelli, Dave Gibbons, Bill Sienkiewickz, Geof Darrow… Frank Miller continue d'explorer de nouveaux territoires pour la bande dessinée, et son travail fait l'objet d'éloges, de la part de ses pairs comme du public, partout dans le monde.

Bibliographie Sin City

Sin City

1ère publication : *Dark Horse Presents Fifth Anniversary Special* (avril 1991) puis *Dark Horse Comics* #51 (juin 1991) à #62 (mai 1992)
Recueil : 1ère édition V.O, Dark Horse, 1993
1ère édition V.F : *Sin City* , Rackham/Vertige Graphic, 1994
Édition disponible : Rackham, 2000

A Dame to Kill For

1ère publication : Comics #1 (novembre 1993) à #6 (mai 1994)
Recueil : 1ère édition V.O, Dark Horse, 1994
1ère édition V.F : *J'ai tué pour elle*, Rackham/Vertige Graphic, 1994
Édition disponible : Rackham, 2001

The Big Fat Kill

1ère publication : Comics #1 (novembre 1994) à #5 (mars 1995)
Recueil : 1ère édition V.O, Dark Horse, 1995
1ère édition V.F : *Le grand carnage*, Rackham/Vertige Graphic, 1995
Édition disponible : Rackham, 2003

That Yellow Bastard

1ère publication : Comics #1 (février 1996) à #6 (juillet 1996)
Recueil : 1ère édition V.O, Dark Horse, 1997
1ère édition V.F : *Cet enfant de salaud* , Vertige Graphic, 1997
Édition disponible : Rackham, 2002

Family Values

Recueil : 1ère édition V.O, Dark Horse, 1997
1ère édition V.F : *Valeurs familiales*, Vertige Graphic, 1998
Édition disponible : Rackham, 2002

Booze, Broads & Bullets

1ère publication : *The Babe Wore Red and others stories* (novembre 1994), *Silent Night* (novembre 1995), *A decade of Dark Horse* #1 (juillet 1996), *Lust, Lonely, & Lethal* (decembre 1996), *Sex & Violence* (mars 1997), *Just another Saturday Night* (octobre 1994)
Recueil : 1ère édition V.O, Dark Horse, 1998
1ère édition V.F : *Des filles et des flingues*, Vertige Graphic, 1999
Édition disponible : Rackham, 2003

Hell and Back

1ère publication : Comics #1 (juillet 1999) à #9 (avril 2000)
Recueil : 1ère édition V.O, Dark Horse, 2000
1ère édition V.F : *L'enfer en retour*, Rackham, 2001

La série Sin City de Frank Miller, publiée par les éditions Rackham, est composée des titres suivants :

Sin City
J'ai tué pour elle
Le grand carnage
Cet enfant de salaud
Valeurs familiales
Des filles et des flingues
L'enfer en retour

Autres titres de Frank Miller aux éditions Rackham :
300 (avec Lynn Varley)
Bad Boy (avec Simon Bisley)

En imaginant ce style sombre et menaçant pour *Sin City*, Miller, clairement, s'amuse. Le jeu a une seule règle : image après image, Miller semble se mettre au défi de voir ce qu'il peut abandonner du visuel tout en maintenant sa fonction narrative. Comme exemples de son talent graphique, ses récits orchestrent habilement l'omission. Miller simplifie. « Épure » est peut-être plus exact. Il épure les images narratives, n'en distillant que l'essentiel. Tout se passe comme s'il essayait de voir comment le sens narratif peut être suggéré plutôt qu'énoncé en détail. C'est une tactique spécifique, je dirais, à la bande dessinée. C'est un travail qui ne peut pas être pratiqué dans un autre médium aussi efficacement.

Le *cartoonist* est un peu comme le réalisateur. Les deux pensent, créent en termes visuels (en tandem avec le son et/ou un contenu verbal comme on l'admet généralement, mais au fond, essentiellement visuel), mais les images des réalisateurs sont continuellement en mouvement ; celles des *cartoonists* sont statiques, telles des marques de ponctuation qui identifient les moments clefs dans une action en cours ou le déroulement d'une histoire. Parce que les images des dessinateurs sont fixes, elles restent indéfiniment sous le regard du lecteur. Elles peuvent être étudiées, examinées (pour leur sens et leurs implications). Le lecteur peut porter son attention sur les allusions visuelles contenues dans les images, remplissant les « blancs » d'une scène simplement suggérée par une de ces images qui abondent dans la série des Sin City de Miller.

Extrait de la préface de R.C. Harvey